



Werkwinkel

- Burner Games in het bewegingsonderwijs -

Dennis Witsiers
BURNER MOTION
INDEPENDENT AMBASSADOR

Vormings- en ontmoetingsdag
MOEV-Apotheose
Dinsdag 25 juni 2024



Burner Motion – één onderneming - één team



Doelen

- Creëren van innovatieve oefeningen
- Ontwikkeling van laagdrempelig LO-materiaal
- Productie van innovatieve materialen
- Netwerkconstructie (Zuid-Korea, Taiwan, IJsland, Finland, Letland, Litouwen, Duitsland, Frankrijk, Oostenrijk, Zwitserland, Italië, België en Nederland)



Onze missie



Jongeren motiveren voor sport en bewegen door middel van aantrekkelijke, laagdrempelige spelletjes.



Definities



Burner

Woord wat jongeren gebruiken voor «cool», «gaaf».

Burner Games

Bijzonder gave spellen

Burner Motion

Organisatie achter de creatieve bewegideeën



Burner Games...

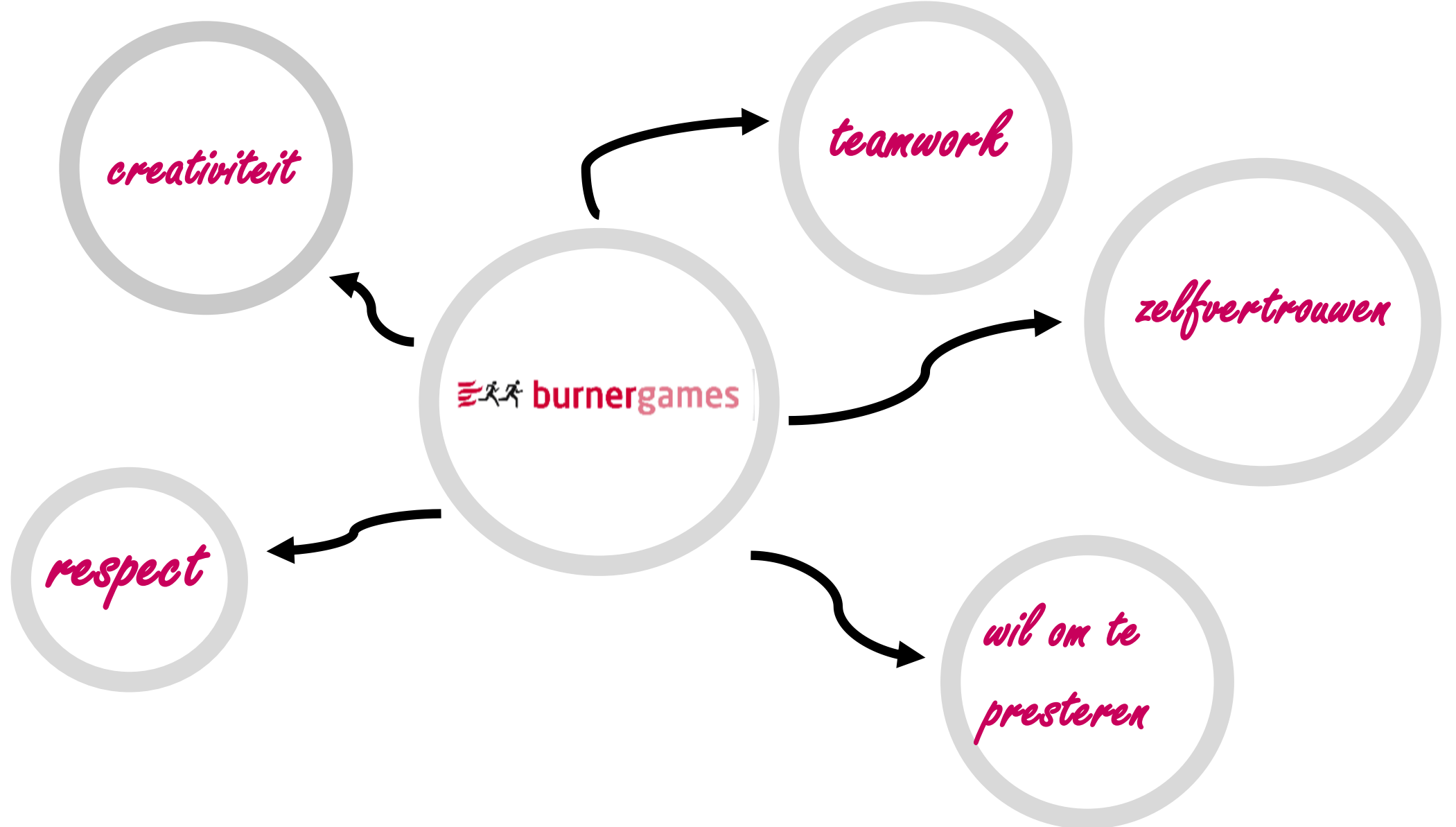


- zijn gebaseerd op de leefomgeving en leefwereld van jongeren;
- combineren plezier, spanning, beweging en teamgeest;
- laten sterke en mindere bewegers samen bewegen;
- geven diverse bewegingservaringen en –vaardigheden;
- creëren zelfvertrouwen door het gevoel van prestatie;
- bevorderen strategisch denken en problemen oplossen.

En de (creatieve) namen van spellen spreken kinderen aan.



Waarden, die we belangrijk vinden





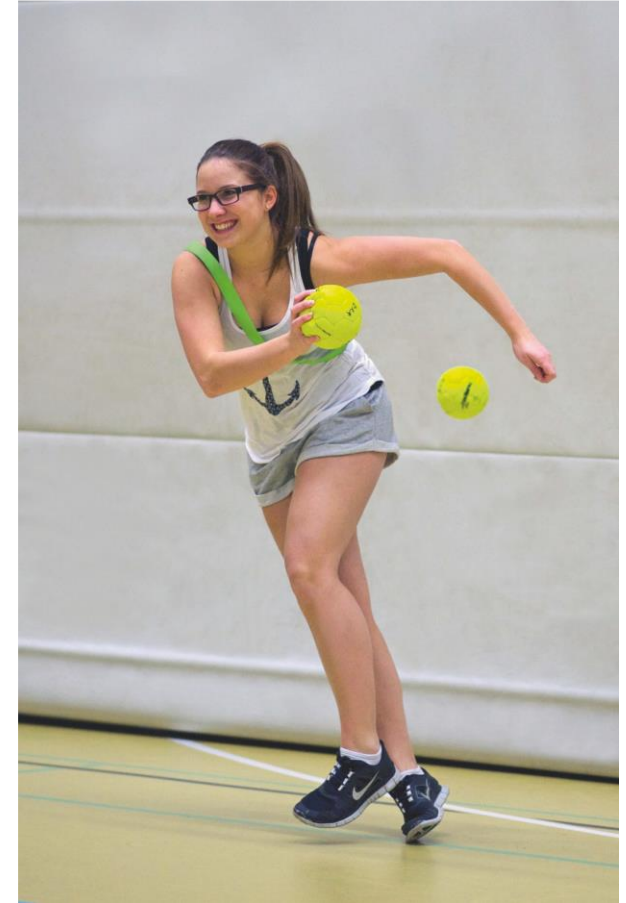
Waarom Burner Games?



We laten ze «live»
met elkaar
communiceren



Iedereen kan zijn
sterke kanten laten
zien



Competitie
betekent een
positieve uitdaging



Burner Games



- ...staan beschreven in 5 verschillende boekjes
- Elk boekje heeft meer dan 40 verschillende spellen
- Doel + verloop van elk spel is kort en bondig uitgelegd
- Verduidelijkende tekeningen en/of foto's
- Aanvullende regels en/of aanpassingsmogelijkheden
- De te gebruiken materialen en het leerlingaantal zijn aangegeven



Burner Games – opbouw

Opbouw van elk boekje is gelijk:

- Kennismakings- en communicatiespelletjes
- Warming-up spelletjes
- Intensieve spellen





Burner Games – Kennismakings- en communicatiespelletjes

- Doel:
 - kinderen (verbaal) met elkaar in contact met elkaar laten komen.
- fysiek en materiaal niet veeleisend
(bijna) overal inzetbaar zoals
 - opstarten van een les
 - Ice breakers
 - activiteit op kamp- of activiteitenweek





Actiefoto
Tinder:
iedereen
doet de
ogen dicht

Kennismakings- en communicatiespelletjes

Tinder*

Spelers: 16–30

Alle spelers staan in een kring en sluiten hun ogen. Iedereen kiest in gedachten iemand uit de kring. Als de speelleider "Klik!" roept, opent iedereen tegelijkertijd zijn ogen en kijkt naar de persoon die hij in gedachten had. Spelers die elkaar aankijken, hebben een "klik" en krijgen een punt. Dan sluit iedereen zijn ogen weer en begint het spel opnieuw. Wie haalt de meeste punten in drie minuten? Het is niet toegestaan om dezelfde persoon twee keer achter elkaar te kiezen. Iedereen die het toch doet en betrapt wordt, krijgt een punt aftrek.

Mogelijke aanpassingen:

- ▶ **Tinder Medusa:** tweetallen die klikken, vallen onmiddellijk op de grond of bevriezen in een fantasiepose. Wie blijft er als laatste over?
- ▶ **Tinder workout:** er wordt een poster met zes fitnessoefeningen opgehangen. Tweetallen die een klik hebben, gooien een keer met de dobbelsteen. Na het voltooien van de betreffende fitnessoefening keert het tweetal terug in het spel.
- ▶ **Tinder marathon:** tweetallen die klikken, rennen rondjes tot het spel afgelopen is. Wie blijft er als laatste over?
- ▶ **Tinder sprint:** Alle spelers krijgen een lintje. Er zijn lintjes in twee verschillende kleuren. Bij een klik tussen spelers met eenzelfde kleur lintje, moeten beide spelers een muur aanraken en terug rennen naar hun plek. Wie als eerste terug is, krijgt het punt. Bij een klik met een andere kleur, moet de speler met het gele lintje twee muren aanraken en terugkeren naar zijn plaats. De ander probeert hem te tikken.

Actiefoto
Tinder
Woodstock



Kennismakings- en communicatiespelletjes

Slaagt de looper erin de muren te raken en zijn plaats te bereiken zonder te worden getikt, krijgt hij een punt. Wordt hij getikt, dan krijgt de tikker een punt.

- ▶ **Tinder coördinatie:** in de gymzaal worden kleine attributen neergelegd met verschillende kleuren. Terwijl de spelers hun ogen gesloten hebben, noemt de speelleider een kleur, bijvoorbeeld: "Groen!". Na de "klik" moeten beide spelers een attribuut of lijn met de betreffende kleur raken en naar hun plaats terugkeren. Wie het snelst is, krijgt het punt.
- ▶ **Tinder supercoördinatie:** zoals hierboven, maar er wordt ook een nummer genoemd, bijvoorbeeld "5 oranje!". De tweetallen die een klik hebben, tikken vervolgens vijf verschillende oranje attributen of lijnen aan voor ze mogen terugkeren naar hun plaats.
- ▶ **Tinder Woodstock:** in plaats van "Klik" kan de speelleider ook "Woodstock" (= vrije liefde) roepen. In dit geval moeten alle spelers in de kring de vereiste taak uitvoeren.

Intensiteit:



Materiaal:



Tijd:

Welk materiaal heb je nodig?

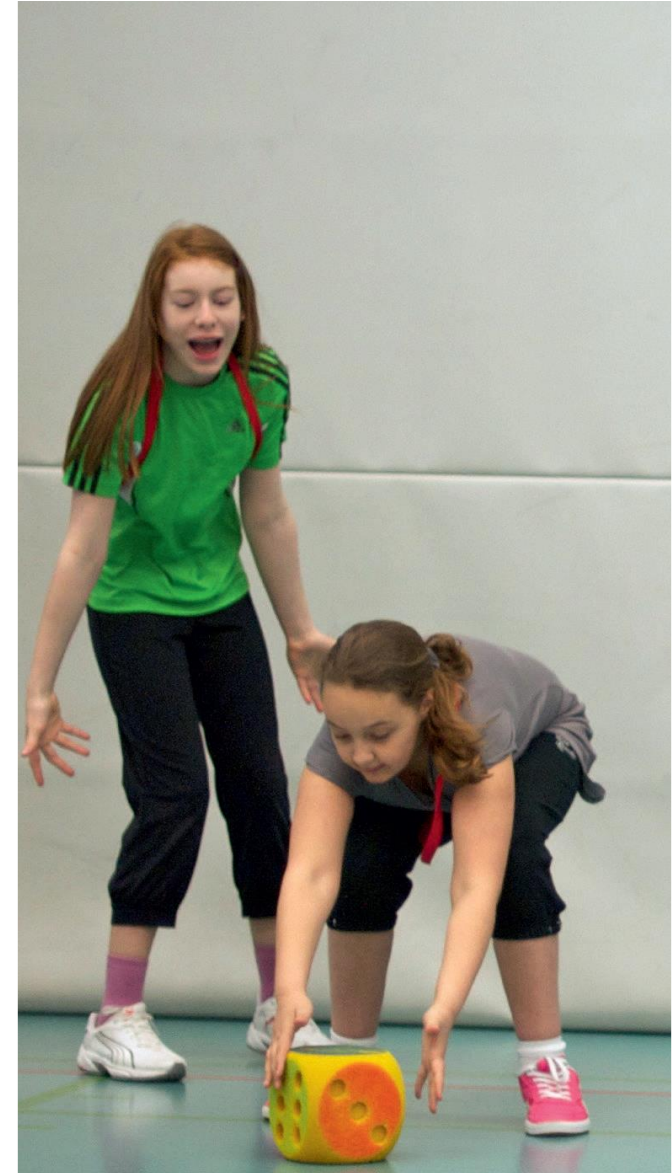
- ▶ Eventueel attributen voor de aanpassingen

* Tinder is een internetdatingplatform. Geregistreerde personen willen zo veel mogelijk "klikes" krijgen en maken daarvoor hun profiel zo aantrekkelijk mogelijk.



Burner Games – Warming-up spelletjes

- Tik- en afgooispelletjes
 - Iemand-is-'m-niemand-is-'m variaties
- Overloopspelletjes
 - Lopen door bedreigd gebied
- Reactie- & duelleer-spelletjes
- Estafette spelletjes
- Grabbelton-spelletjes





Warming up spelletjes

Het monster van Loch Ness

Spelers: 12-30

Er wordt een vierkant veld gemaakt met op elke hoek een turnmatje. Elke hoek heeft zijn eigen kleur (bijvoorbeeld gemarkeerd met markeerschijven of lintjes). Eén speler begint in het midden als "monster". De andere spelers worden gelijkmatig verdeeld over de matten. De spelleider roept twee kleuren, waarna alle spelers van de betreffende kleuren eerst een muur moeten aanraken en dan naar de andere, lege mat moeten rennen. Ondertussen probeert het monster zoveel mogelijk spelers te tikken (of te slaan met een rubberen vis of noodle). Geraakte spelers worden monsters. Wie blijft er als laatste over?

Mogelijke aanpassingen:

- ▶ In plaats van kleuren roept de spelleider nummers (1 - 4).
- ▶ Speel in teams. Elk teamlid krijgt een lintje. Welk team heeft aan het einde de meeste spelers over?

Intensiteit:



Materiaal:

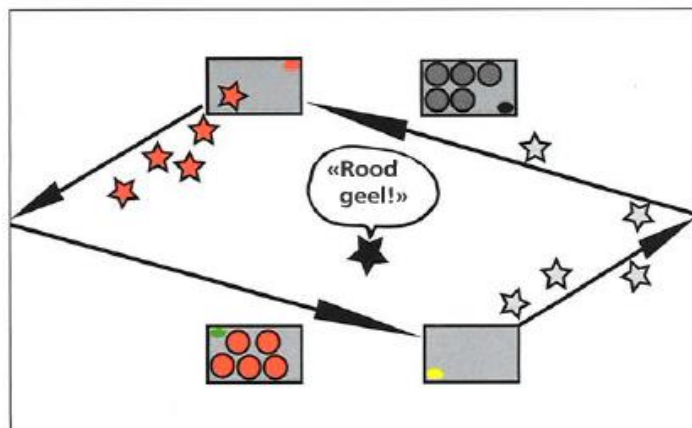


Tijd:



Welk materiaal heb je nodig?

- ▶ 4 turnmatjes en voldoende lintjes om 4 teams te maken
- ▶ 1 rubberen vis of noodle per speler



Organisatie-tekening
Het monster van Loch Ness

Actiefoto
Vogelgriepvirus



Warming up spelletjes

Vogelgriepvirus

Spelers: 16-30

Drie tot vijf spelers hebben het "vogelgriepvirus" en krijgen een rubberen kip. Hiermee proberen ze de andere spelers te "infecteren" (te slaan). Als iemand wordt geslagen met de kip is hij besmet met de "vogelgriep" en moet hij het "virus" een hand geven. De twee blijven samen jagen tot ze een derde speler hebben besmet. Dan spelen ze "Tjip Tjap Tjoep!" (zie bladzijde 65). Degene die verliest loopt een nieuw virus op, krijgt de kip en gaat verder met infecteren. De andere twee zijn weer gezond. Het nieuwe virus mag zijn twee ex-collega's niet onmiddellijk weer infecteren!

Intensiteit:



Materiaal:



Tijd:



Welk materiaal heb je nodig?

- ▶ 3-5 rubberen kippen (of ander zacht materiaal om mee te slaan, zoals noodles)



Burner Games – Intensieve spellen

- Trefbal-, dodgeball en andere afgooispelletjes
- Jaag-spelletjes
- Slagbal spelletjes
- Overloop-spelletjes
- Schoolsport spellen
- Grabbelton-spelletjes





Burner Games – een aanvulling op je beweegplan

- Alle leerlingen doen mee en iedereen blijft meedoen
- De beste beweger hoeft niet altijd te winnen
- Elke leerling „kiest“ zijn eigen rol
- Kinderen spelen op eigen niveau
- Veel spelletjes vragen en oefenen zeer diverse vaardigheden





Inspired? Share your vision!



Contactgegevens:

Dennis Witsiers

Tel.nr. +31(0)6 28119862

Mail:dennis.witsiers@burner-ambassadors.net



TURNER MOTION X